

# Настольная Ролевая Игра

## “Хранители снов”

Синописис: “Хранители снов” - это НРИ в современном мире, посвященная борьбе странных существ за спасительные иллюзии и ускользающее ощущение таинства и загадки, использующая в основе своей механики кубик Рубика, символ метаморфоз и детства.

# Хранители Снов

Оглавление:

Введение

Сеттинг

Создание персонажа

Игровой процесс

Послесловие

## Введение

Помните детство? Яркие, словно нарисованные безумцем сны? Пушистые бока слонов в спальне? Бесконечные коридоры переходов в дворе? То невероятное чувство, когда вокруг столько загадок и чудес, а мир куда больше, чем пейзаж за окном? Все это кануло в серую зыбь рутины.

Сказка не ушла сама по себе. Вы стали старше, но тени за окном исчезли не из-за этого. Просто кто-то украл у Вас те волшебные моменты. Стёр иллюзии и разогнал туман. И оказалось, что за ним серые стены и бесконечный поток времени.

Но не отчаивайтесь, взрослые дети. Мы здесь, чтобы помочь вам! Мы все ещё рядом. Те, кого вы боялись, вглядываясь в тени. Те, кто приносил вам самые яркие сны. Те, кто вдохновлял вас и заглядывал через плечо, пока вы рисуете. Мы - Хранители. И мы вернем вам водоворот переживаний и буйство эмоций! Пора засыпать.

Баю-бай.

## СЕТТИНГ

В нашем с Вами мире живут создания, которые сами себя именуют Хранителями. Это ваши воображаемые друзья, обитатели и творцы кошмаров, городские сумасшедшие и странные соседи. Хранители питаются эмоциями и борются с Ними. Кто-то предпочитает страх, кто-то - восторг, некоторых питает любовь. Дети недомолвок не могут выжить без людей и вынуждены прятаться на периферии восприятия, никогда не показываясь на глаза людям, ведь если его увидят и осознают, Хранитель исчезнет.

## Хранители

Стать Хранителем можно по-разному. Одни были странными соседями, забывшим все человеческое. Другие убивали людей, но в конце концов перешли на диету из чистого страха и мутировали в странных, тревожных чудовищ. Кто-то никогда не был смертным и зародился из мечтаний детей о друге. Все Хранители очень разные и в этом смысл и суть их существования. Даже та типологизация, которую мы приведем, уже больно ранит этих эфемерных существ.

## Обложки

Все Хранители имеют человеческую внешность. Пока не пожелают отбросить ее. Они вынуждены ходить в толпе, взаимодействовать с людьми и поддерживать образ странных обывателей, ведь охота за ними никогда не заканчивается. Хранители - это неуловимые маньяки-мороженщики, странные старушки, городские сумасшедшие и неадекватные жители метро. Самой сути Хранителя чужда человечность, но ее приходится постигать ради пропитания.

## Суть

Под Обложкой сокрыта Суть Хранителя. Она выглядит соответственно его натуре. Кошмар будет обладать когтями и пузырящейся шкурой, муза - крыльями и чистым голосом, а воображаемый друг пушист и ушаст. Внутри человеческого сознания Хранитель всегда раскрывает свою Суть. Нет двух похожих Хранителей и они берегут свою индивидуальность, ведь это и есть сама их жизнь.

## Эмофагия

Хранитель состоит из эмоций и полунамеков. Он будто соткан из крика и тумана, а значит всегда подвержен распаду. Чтобы жить, этим созданиям нужно поглощать яркие эмоции людей. Хранители подстраивают события и вторгаются в сны, выжженные Ими, чтобы заставить человека кричать от восторга и плакать от ужаса. Без этого Хранитель растворится в тенях и отражениях.

## Сны

Ещё совсем недавно сны были яркими и волшебными, иногда даже простираясь в реальность. Для Хранителей это было естественным порядком вещей и возможностью жить и меняться. Теперь, после Их вмешательства, сны представляют собой отголоски бывшего величия. Каждый Хранитель может проникнуть в сон любого человека и оказаться в его реальности, чтобы зародить искру веселья или посеять семена кошмара. Многие из них проникают в дома спящих людей, используя свои странные способности и выращивают эмоции подобно садовникам.

## Порождения

Там, в головах людей, скапливается чудовищный ком обрывков информации, которую человек впитывает. Он бурлит, растет и меняется, постепенно формируя себе облик. По сути, это те же Хранители, но без Обложки. Они живут в человеке, отражая его внутреннюю суть, проблемы, зажимы и страхи. Иногда этот ком чувств и переживаний поглощает человека целиком... Именно с ними чаще всего борются Хранители. В их интересах сбросить с человека бремя цепей и раскрепостить его разум. Прием человеком любых энергетиков (например, кофеина) делает Порождение агрессивнее и выраженнее как сущность. Прием успокоительных размывает образ Порождения и делает его инертным. Наркотики? Подумайте сами...

## Они

Если бы Хранители попытались описать Их, то пришлось бы чиркать пенопластом по стеклу, кричать под водой или рисовать воздухом. Они никогда не показывают свои лица, но стоят за всем тем, что почти уничтожило сны. Они когда-то подтолкнули человечество к познанию и отказу от иллюзий. Они создали книги. Они, на рубеже веков, стали наполнять смертных таким количеством информации и сублимированных переживаний, что сил на собственные эмоции больше не остается. Дети не боятся страшлищ из темноты, взрослые просто не хотят ничего чувствовать. Говорят, Они служат кому-то за пеленой иллюзий. Говорят, что Они - это окончательно проснувшиеся люди. Так или иначе, когда приходит срок, Хранители слышат как Они стучат в дверь. Тук-тук.

## Осознание

Для хорошего фокуса важна недосказанность. Ты знаешь, что человек в цилиндре не разрезает девушку, но ты жаждешь быть обманутым. Как только фокус раскрывают, он перестает быть фокусом. Бога легко низвергнуть на землю, сделав его человеком. Хранители боятся осознания как смерти. Но если смерть Обложки лишь временное явление (как верят многие), то Осознание навеки впишет хранителя в привычную картину мира и уничтожит то, что питает буку. Джек-потрошитель был одним из первых отчаявшихся кошмаров. И Они заставили людей Осознать Джека. Слендермен, Сиреноголовый и прочие - свежие жертвы Осознания. Но даже если бы эти несчастные просто ушли навсегда, скрылись на страницах книг и экранах мониторов, все было бы не так плохо. Осознанные грезы служат Им. И именно их посылают по душу Хранителей. Тук-тук.

## Создание персонажа

Так или иначе, любой персонаж должен быть оцифрован и переведен в понятные значения. Сам такой подход убивает Хранителей, для которых срыв покрыва тайн

равносилен сдиранию кожи, но что поделатъ. Далее описаны шаги создания героя вашей игры.

## Предыстория

Определитесь как выглядит Ваш персонаж, как он стал Хранителем и где он живет. Также Вы можете согласовать с Ведущим свои прошлые приключения и социальные связи среди смертных и других Хранителей. Возможно Вы знали Санту лично или имели родство с Дракулой. Продумайте внешний облик вашей Сути и Обложки. Все это не влияет напрямую на ваши цифровые показатели, но является важной частью сюжетного наполнения партий.

## Наследие

Каждый Хранитель относится к одному из четырех типов этих удивительных существ. Потребовались века, чтобы помочь Им запереть Хранителей этих четырех понятиях и ограничить силы созданий грёз. Каждое наследие обладает своей особенностью, которую с гордостью несут в мир. У одного Хранителя может быть лишь одно наследие.

## Кошмары

Эти хранители воплощают в себе все самые потаенные страхи людей. Вопреки расхожему мнению, они не всегда монструозны. Многие из кошмаров работают тоньше и могут заставить человека поседеть лишь раз шепнув в замочную скважину. Кошмары прямолинейны, грубы и часто скрываются за Обложками асоциальных личностей.

Заглавный цвет: Багрянец.

Способность: Надрыв (Два поворота вместо одного за 1 Экс)

Предпочтения: Страх, гнев, зависть.

## Музы

Заставить смертного испытать прилив вдохновения - сложнейшее из ремесел. Где один увидит камень, другой заметит скульптуру, требующую толику усилий. Музы направляли и вдохновляли людей веками, истощая грань между хаосом сна и кристальной ясностью реальности. Именно музы повинни в Их внимании, прикованном к Хранителям и именно музы, сами того не желая, помогли Им более прочих.

Заглавный цвет: Лазурь.

Способность: Давай еще! (Поворот горизонтального сегмента куба за 1 Экс)

Предпочтения: Вдохновение, творческие порывы, восторг.

## Френди (Воображаемые друзья)

Дети умеют удивлять. Дети видят больше, говорят искреннее и замечают складки реальности. В давние времена у каждого ребенка был Хранитель. Френди отгоняли кошмаров и дружили с музами. Теперь они готовы оберегать кого угодно, лишь бы иллюзии не исчезли окончательно. Они все еще милы, веселы и ласковы, но печаль навеки поселилась на дне их глаз.

Заглавный цвет: Янтарь.

Способность: А вот и нет! (переворачивает весь куб на другую, случайную грань за 2 Экс)

Предпочтения: Веселье, любовь, доверие.

## Невры

Невры странные даже по меркам Хранителей. Если кошмары могут назвать своих осознанных и скорбеть по ним, то невры, кажется, даже не обращают внимания на такие мелочи. Будучи отражением самой сути снов, эти хаотичные хранители видят смыслом своего существования привнесение хаоса в умы людей. Сумбур, смущение и безумие - их стезя. Возможно в них кроется секрет возрождения сказки...

Заглавный цвет: Малахит.

Способность: Скучно! (вносит полный хаос в куб за 2 Экс)

Предпочтения: Шок, конфуз, истерика.

## Цвета

Хранители вынуждены скрываться среди смертных, но это не значит, что создания иллюзий играют по тем же правилам. Хрупкая фея может оказаться сильнее циркового атлета, а огромный, клыкастый спрут пролезет в щель под дверь. Их способности не привязаны к облику и отражаются скорее насыщенностью их Сути. Хотя, конечно, в последние времена Суть все больше отражает действительные возможности Хранителей. Распределите 8 очков между цветами на начало игры, но не менее 1 в каждом.



**Багрянец:** Цвет телесной активности. Грубо отражает физические возможности Хранителя. Багрянец расскажет насколько хранитель силен, здоров и крепок. Багрянец позволяет поднимать тяжести и рубить врага когтями. Все активности, связанные с грубой силой подвластны ему.



**Лазурь:** Красота и уродство, обаяние и отвращение - игрушки в руках Лазури. Благодаря этому цвету хранитель может убедить смертного отдать ему запонки или напугать ребенка до слез. Когда вы желаете совершить некое социально-волевое усилие, Лазурь тут как тут.



**Янтарь:** Выносливость и желание продолжать движение. Умение подчинить себе лень и двигаться вперед, преодолевая сопротивление. Янтарь не ведет за собой как Багрянец, но поддерживает любое

начинание Обложки Хранителя. Он наполняет силой и заковывает в броню. Если тебе нужно кого-то защитить или что-то вытерпеть, Янтарь - твой друг.



**Малахит:** Крепость тела не равна крепости духа и Малахит не устанет об этом напоминать. Цвет безумцев и пророков, он позволяет воображению творить, мыслям - течь, а начинаниям - зародиться. Те, кто витает внутри своего сознания, пропитаны Малахитом и он же идет рука об руку с крепостью воли. Любое ментальное занятие связано с Малахитом.



**Золото:** Первый из потаенных цветов, золото хранит Обложку Хранителя в целости и сохранности. Золотые нити связывают воедино Суть и Обложку, давая пристанище порождению иллюзий в мире смертных. Золото отражает сколь крепка ваша Обложка.



**Серебро:** Трепетный, лунный цвет охраняет тайну каждого Хранителя. Подобно туману, серебро скрывает Суть детей недомолвок и позволяет им ускользать от Осознания. Серебро показывает сколько вашей Сути осталось до Осознания.

## Выберите метаморфозы

Метаморфозы - особые способности Хранителей. Это может быть магическое знание, свойство их Сути или просто стечение обстоятельств, однако Метаморфозы изменяют мир вокруг Хранителя, делая его чуть-чуть удобнее. Выберите одну Метаморфозу на старте. Список Метаморфоз см. в главе Игровой процесс.

## Последние штрихи

Подытоживая Ваши записи, вы должны указать в них следующее:

Ваше Наследие

Ваши Цвета (8 очков на 6 цветов)

Вашу Экспрессию (Экс). Она исчисляется из расчета  $10+(\text{Серебро} \cdot 2)$

Вашу Достоверность (Дст). Она исчисляется из расчета  $10+(\text{Золото} \cdot 2)$

## Игровой процесс

### Крутите куб!

Ничего не происходит без влияния судьбы и Хранители знают об этом лучше прочих. Порождениям хаоса необходим соответствующий инструмент выражения их приключений. В нашем случае это кубик Рубика. Лучше взять классического размера (5.6 см), с классическими же цветами (синий, красный, желтый, зеленый, оранжевый и белый).

Куб выкладывается на середину стола. Грань куба, обращенная вверх, является основным методом истолкования ситуации за игровым столом. Как именно ее толковать см. ниже.

## Подготавливаем кубик

К этому буклету прилагаются пиктограммы, которые следует перенести на соответствующие сегменты кубика Рубика в собранном состоянии. В рамках этой системы мы принимаем за данность, что цвета соответствуют таковым из карточки персонажа:

Красный = **Багрянец**

Синий = **Лазурь**

Оранжевый = **Янтарь**

Зеленый = **Малахит**

Желтый = **Золото**

Белый = **Серебро**.

## Как играть

Игра в Хранителей предполагает классическое для НРИ (настольный ролевых игр) проведение. Под ним мы понимаем наличие Ведущего (мастер, рассказчик и т.д.), который описывает окружение и последствия действий персонажей. Роль персонажей берут на себя игроки и, соответственно, заявляют какие действия Хранители предпринимают, что говорят и т.д.

Каждое заявленное действие, имеющее значимость (пролезть в щель под дверь, запугать полицейского, обдумать ситуацию), должно быть отражено через взаимодействие с кубом. Боевые действия рассматриваются отдельно.

## Действия

Ведущим стоит помнить, что трогать куб стоит только для действительно важных действий, исход которых повлияет на историю. Не нужно заставлять игрока крутить куб после заявки "прикуриваю сигарету".

Все действия вне боевой ситуации делятся на четыре типа:

**Багрянец.** Физические действия и действия грубой силы. Сюда входит: забраться по лестнице, сдвинуть шкаф, пролезть в щель под дверь, пройти по потолку и прочее. Помните, что хранители - метафизические воплощения невысказанных сущностей. У них куда меньше ограничений.

**Лазурь.** Социальные действия отражены Лазурью. Запугать, уговорить, обольстить и прочее. Очаровать кого-то или загипнотизировать тоже относится к Лазури.

**Янтарь.** Здесь собраны все пассивные действия, направленные на защиту или скрытность, а также на помощь другим. Это может быть маскировка под груды одежды на стуле, исцеление ранений смертного или выносливость (например когда вы сутки гонитесь за движущейся машиной).



**Малахит.** Ментальные усилия, выход из тела, воображение и выводы подвластны Малахиту. Если вы хотите что-то понять, нарисовать, изобрести, проникнуть в чужой сон, Малахит вам поможет.

После того как игрок заявил действие персонажа, ведущий объявляет условия выполнения действия, цвет этого действия и количество поворотов, отведенных на него. Например: *Персеполит хочет оторвать себе руку и закинуть ее в окно непослушного мальчика. Ведущий предполагает, что это довольно сложное действие и говорит, что Персеполиту нужно собрать внутренний угол багрянца на кубе за пять движений. Игрок, отыгрывающий Персеполита обращает внимание, что у его персонажа показатель Багрянца в карточке равен 3 и добавляет к условию еще три движения.*

Если игрок сумел собрать нужную фигуру за отведенное количество ходов, действие считается успешным.

## Боевая ситуация

Все бои, которые принимают Хранители, происходят в пространстве снов. В реальности Хранители не показывают свою Суть и силы, не рискуя оказаться Осознанными. Впрочем, если вы все же решитесь наследить в мире смертных, ставьте условие, что весь урон Экспрессии увеличивается вдвое, а локация всегда соответствует окружению на начало боя.

В остальных случаях Хранители принимают бой в сознании спящего человека. Попав туда, герои встречаются с Порождениями. Часто порождения враждебны изначально, но другие варианты не исключены. В конце концов, никто не любит незваных гостей. Обычно бой происходит против одного противника, хотя и здесь могут быть разные ситуации.

Сама боевая сцена может выглядеть как угодно и описывается ведущим исходя из особенностей человека, в чьем сознании находятся герои. Порождение может принять форму дракона посреди руин. У кофеинового наркомана хранители столкнутся с выжженной пустыней и будут бороться с жарой и усталостью. В голове профессора математики разразится жаркий диспут. Так или иначе все это борьба и преодоление.

Наиболее наглядно будет разобрать ход боя на примере:

Первым ходит тот хранитель, у которого выше показатель Багрянца.

Он берет куб в руки и совершает один вертикальный поворот одного сегмента. Это могут быть как боковые, так и центральный сегменты.

На верхней грани образуется узор из определенной комбинации сегментов. К примеру вышло так: 2 Багрянца, 2 Лазурь, 1 Янтарь, 2 Малахит, 1 Золото и 1 Серебро.

Расклад толкуется так:

**Багрянец** наносит урон Достоверности оппонента. Значение Багрянца прибавляется к выпавшему значению на кубе.

**Лазурь** наносит урон Экспрессии оппонента. Значение Лазури добавляется к выпавшему значению на кубе.

**Янтарь** поглощает урон, который будет нанесен Достоверности хранителя **до его следующего хода**. Значение Янтаря добавляется к выпавшему значению на кубе.  
**Малахит** поглощает урон, который будет нанесен Экспрессии хранителя **до его следующего хода**. Значение Малахита добавляется к выпавшему значению на кубе.  
**Золото** наносит урон Достоверности **самого Хранителя**. Если ход не первый, то этот урон поглощается прошлым значением Янтаря.  
**Серебро** наносит урон Экспрессии **самого Хранителя**. Если ход не первый, то этот урон поглощается прошлым значением Малахита.

Игрок или ведущий описывают действия персонажа, исходя из узора на верхней грани куба. В нашем примере это может выглядеть так:

*Персеполит окутывает свою лапу призрачным пламенем (2 Лазурь) и вливается в подбрюшье дракона (2 Багрянец). Кислотная кровь звероящера брызжет на Персеполиита (1 Золото) и чудовище пристально смотрит на Хранителя (1 Серебро). Персеполит отскакивает и встает в защитную стойку (1 Янтарь, 2 Малахит)*

Сражение заканчивается когда показатель Экспрессии или Достоверности одного из оппонентов упадет до нуля. Дракон повержен, пустыня пройдена, диспут выигран.

Если одолели Хранителя, он выпадает из сна и либо теряет сознание (Достоверность), либо подвергается Осознанию (Экспрессия).

## Способности

У каждого Наследия есть своя особая способность, затрагивающая кубик на столе. Использование способности заявляется в свой ход, но до того, как игрок взял в руки куб.

**Муа-ха-ха!** Кошмар может потратить 1 Экс и сделать два вертикальных оборота вместо одного.

**Давай еще!** Муза делает **горизонтальный** поворот куба в свой ход за 1 Экс. Она принимает и толкует тот же расклад, что и предыдущий Хранитель, но стратегически может многое поменять.

**А вот и нет!** Френди переворачивает куб на любую другую грань, полностью изменяя картину вокруг. В бою это может изменить ландшафт и все описание сцены. Это стоит 2 Экс.

**Скучно!** Невр берет куб, закрывает глаза и делает два случайных движения. Передает следующему и тот повторяет операцию. Так делают все за столом. Невр принимает и толкует получившийся расклад.

## Метаморфозы

Особые силы Хранителей могут сильно повлиять на расклад на кубе, обернуть его или дать усиление союзнику. Список доступных метаморфоз и условий к ним ниже.

Ведущему стоит помнить, что всегда можно додумать свои метаморфозы.

Примеры Метаморфоз:

Прятки. Вы закрываете пальцем один сегмент на кубе и игнорируете его. Условия: Янтарь 1. Стоимость: 1 Экс.

Прятки-2. Вы закрываете пальцем 2 соседних сегмента на кубе и игнорируете их. Условия: Янтарь 2 и Прятки. Стоимость: 2 Экс.

Тебе нужнее. Вы отдаете всю вашу защиту другому хранителю до следующего хода. Условия: Золото 1. Стоимость: 1 Дст.

## Сигилы

Иногда во время боя, специально или нет, на кубе образуются сигилы, определенные комбинации сегментов, составляющие узор. Каждый сигил что-то значит для собравшего его и несет последствия. Так же используются для проверок успешности действия вне боя. Значения сигилов положи на стол рядом с кубом и см. Приложение 2.

## Восстановление сил

Поскольку долг, смысл жизни и залог выживания хранителя - сохранять и возрождать сны и иллюзии человечества, он восполняет весь свой запас Дст и Экс после победы над Порождениями человеческого подсознания. Также ведущий может разрешить пополнить значение Экспрессии в зависимости от действий, предпринятых хранителями для вызова в смертных сильных эмоций. Предпочтительные эмоции восстанавливают вдвое больше Экс. Достоверность восполняется путем взаимодействия с людьми в социуме (прогулка по парку, посещение концерта, общение в клубе и пр.). Это противно сути хранителя, но является залогом выживания в нынешние времена.

## Смерть и Осознание

Если Достоверность вашего Хранителя упала до 0, его Обложка разрушается и он становится просто мертвым фриком. Тело увезут в морг, Их агенты осмотрят его и сожгут. Хранитель переродится через год или сотню лет. В рамках одной истории это, чаще всего, равносильно смерти.























































Если Экспрессия вашего Хранителя упадет до 0, он подвергается Осознанию. Все туманы развеяны, все маски сорваны и несчастное дитя недомолвок предстает перед иссушающей реальностью. Оно понимает, что за зыбкой пеленой иллюзий скрываются не Они, а Их хозяева и это знание меняет Хранителя. Теперь чудовище служит им. Тук-тук.

# Послесловие

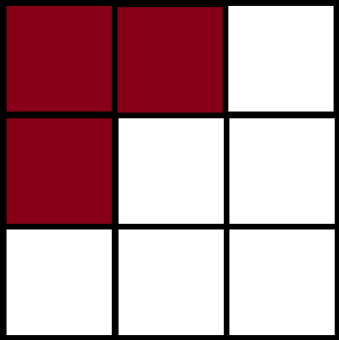
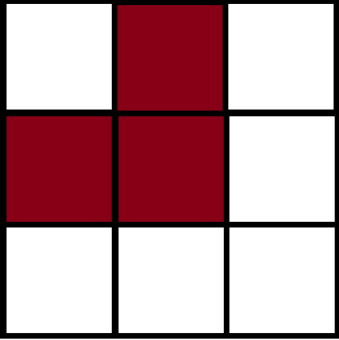
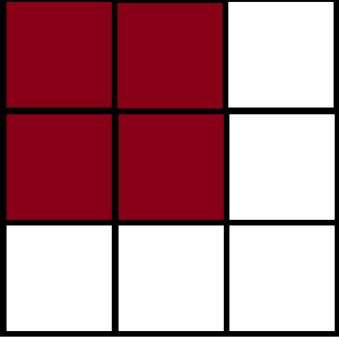
Хранители - игра про сладость забытья и про волшебство незнания. Эскапизм, но творчество. Шизофрения, но гениальность. Им не победить. Иссущающий поток информации будет изгонять робкие туманные тени. Но разве это не повод сыграть последний, пронзительный аккорд? За каждым из них придут. И вы поможете Нам в этом.

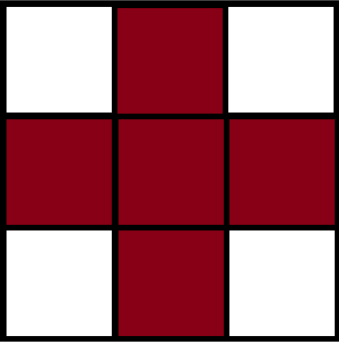
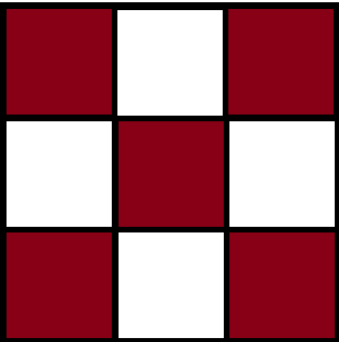
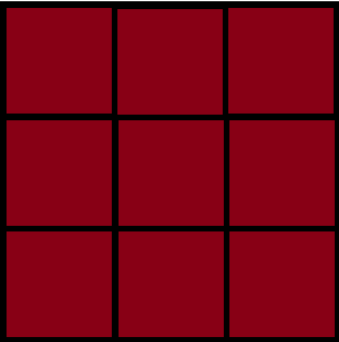
Тук-тук.

ПРИЛОЖЕНИЕ 1

## ПРИЛОЖЕНИЕ 2

Сигил на кубе и название	Эффект в бою	Сложность вне боя
 <p data-bbox="341 846 443 875">Усилие</p>	<p data-bbox="608 456 943 757">Вы концентрируете все свои силы и кидаетесь в головокружительную, безрассудную атаку. Потратьте столько Достоверности, сколько хотите получить дополнительного Багрянца.</p>	<p data-bbox="1011 456 1342 517">4+ поворотов. Действие средней сложности.</p>
 <p data-bbox="341 1301 443 1330">Пассио</p>	<p data-bbox="608 913 963 1214">Вы совершаете невероятное волевое усилие, ценой собственного душевного равновесия. Потратьте столько Экспрессии, сколько хотите получить дополнительной Лазури в этом ходу.</p>	<p data-bbox="1011 913 1342 974">3+ поворотов. Действие средней сложности.</p>
 <p data-bbox="341 1756 443 1785">Твердь</p>	<p data-bbox="608 1370 979 1765">Ваша твердыня нарушима, пока вы вместе. Распределите все полученные на этом ходу очки Малахита и Янтаря между своими союзниками слева и справа (касается положения игроков за столом). Вы сами в следующем ходу неуязвимы для любого типа урона.</p>	<p data-bbox="1011 1370 1342 1431">6+ поворотов. Действие высокой сложности.</p>

 <p data-bbox="352 600 435 633">Крест</p>	<p data-bbox="608 215 979 477">Память об одном из Осознанных придает сил и решимости. Восстановите всю свою Достоверность и Экспрессию или всю Достоверность И Экспрессию одного из союзников.</p>	<p data-bbox="1011 215 1358 275">8+ поворотов. Эпическое действие.</p>
 <p data-bbox="328 1055 459 1088">Энтропия</p>	<p data-bbox="608 667 979 965">Вы создали что-то упорядоченное из хаоса, чтобы вскоре вновь ввергнуть это в беспорядок. До начала вашего следующего хода все Золото и Серебро ваше и союзников ранит только противника.</p>	<p data-bbox="1011 667 1254 728">10+. Легендарное действие.</p>
 <p data-bbox="328 1509 459 1543">Абсолют</p>	<p data-bbox="608 1122 979 1966">Это прекрасно, ваша Суть сияет, сила иллюзий растёт. Варианты развития событий: 1) Ваши или вашего союзника Экспрессия и Достоверность восстанавливаются; 2) Экспрессия или Достоверность Порождения теряет 50% от максимума (если это приводит к победе, то Порождение приобретает невиданные ранее черты и вскоре снова сможет стать Хранителем); 3) Вы приобретаете метаморфозу сию же секунду; 4) Придумайте свое значения абсолюта, которое Ведущий сочтет уместным. После принятия результата вы обязаны изменить Сигил, будто бы бесплатно используете способность "Скучно!", начиная и заканчивая Ведущим - ландшафт воображения и реальности меняется</p>	<p data-bbox="1011 1122 1310 1182">15+ поворотов. Невозможный подвиг.</p>

ПРИЛОЖЕНИЕ 3



Багрянец \_\_\_\_\_



Лазурь \_\_\_\_\_



Янтарь \_\_\_\_\_



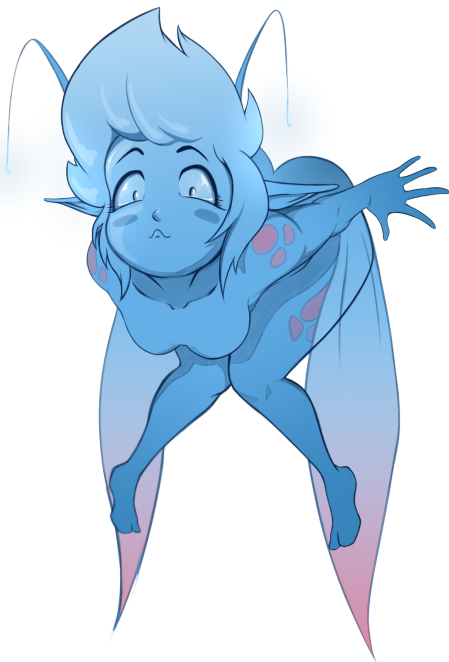
Малахит \_\_\_\_\_  
Золото \_\_\_\_\_



Серебро \_\_\_\_\_



Достоверность \_\_\_\_\_  
Экспрессия \_\_\_\_\_



Багрянец \_\_\_\_\_



Лазурь \_\_\_\_\_



Янтарь \_\_\_\_\_



Малахит \_\_\_\_\_  
Золото \_\_\_\_\_



Серебро \_\_\_\_\_



Достоверность \_\_\_\_\_  
Экспрессия \_\_\_\_\_





Багрянец \_\_\_\_\_



Лазурь \_\_\_\_\_



Янтарь \_\_\_\_\_



Малахит \_\_\_\_\_

Золото \_\_\_\_\_



Серебро \_\_\_\_\_



Достоверность \_\_\_\_\_  
Экспрессия \_\_\_\_\_



Багрянец \_\_\_\_\_



Лазурь \_\_\_\_\_



Янтарь \_\_\_\_\_



Малахит \_\_\_\_\_

Золото \_\_\_\_\_



Серебро \_\_\_\_\_



Достоверность \_\_\_\_\_  
Экспрессия \_\_\_\_\_